

СПЕЦИФІКА КОМП'ЮТЕРНОГО СЛЕНГУ

Доп. - Євтушенко Є., МТ-51
Наук. кер. – доц. Кузнецова Т.В.

Однією з актуальних проблем сучасного мовознавства є вивчення розмовного мовлення, до якого неодноразово звертались науковці. Сьогодні мовознавців цікавить явище комп'ютерного сленгу, функціонування якого зумовлена появою електронно-обчислювальних машин у США 1946 року. Із розвитком обчислювальної техніки в Україні також почала складатися специфічна мова, якою спілкуються програмісти-професіонали. Розповсюдження персональних комп'ютерів і створення Інтернету залучило до цієї сфери широкі верстви населення, які сприйняли та збагатили комп'ютерну лексику.

Поновлюється словниковий склад комп'ютерного сленгу насамперед англіцизмами, що зумовлене пануванням англійської термінології у різноманітних наукових галузях, домінуванням на світовому ринку американських фірм, які виготовляють комп'ютери та програмне забезпечення до них, а також сучасною популярністю англійської мови в цілому.

Користувачами комп'ютерного сленгу можуть бути програмісти, студенти, дизайнери, сьорфери («людина, яка «переходить» з сайту на сайт і читає все підряд»), чатлане («ті люди, котрі розмовляють у чатах»), девелопери («люди, які налагоджують сайти, програми»).

У ході соціолінгвістичного дослідження мовної поведінки студентів СумДУ було виявлено активне функціонування у їхньому мовленні комп'ютерних одиниць, серед яких можна виділити *загальноживані комп'ютерні сленгізми* (клава, смайлик, глюк, плужить, мило, вінт, ася) та *суто комп'ютерні* (банер, баг, крокозябля, спам, хакер, юзер, ламер).

Слід зазначити, що деякі студенти використовують окремі одиниці комп'ютерного сленгу в індивідуально-авторському значенні, наприклад: *ася* – «ім'я», *банер* – «той, що

банить», *спам* – «масаж», *крокозябля* – 1) «страшна дівчина»; 2) «дружина крокозяблика».

Отже, масова комп'ютеризація сприяє активному розвитку комп'ютерного сленгу, який проникає в мовне життя багатьох мовців.

КАФЕДРА ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

CLASSIFICATION OF SPACECRAFTS

Доп. - Юрко І.В., І-54

Наук. кер. - ст.викл. Початко Т.В

A spacecraft is any vehicle capable of traveling in outer space. Advances in technology have created a variety of scientific spacecraft for countless missions in an attempt to learn more about the wondrous things that make up our universe. Although spacecraft are uniquely built for their specific missions, they can be categorized based on where they gather information.

Flyby Spacecraft(космічний апарат для спостережень)

Orbiting the sun, a flyby spacecraft quickly collects information from targets that it passes. It stores the data and transmits it to earth when its antennas are correctly positioned. A flyby spacecraft is designed for long periods of interplanetary travel. Some examples of flyby spacecraft are the Stardust, Mariner 2, and Voyager 2.

Orbiter Spacecraft(орбітальний космічний апарат)

An orbiter spacecraft gathers information about a planet by entering its orbit. This requires a large propulsive capacity to sufficiently decelerate it at the exact moment as it enters. In addition, orbiting another planet means that solar occultations, or times when the planet blocks the spacecraft from sunlight, will occur. A solar occultation causes extreme temperature variation in the spacecraft and also prevents solar panels from generating power. In addition, Earth occultations prevent data from being transmitted to Earth until a later time. An orbiter spacecraft provides for these difficulties, allowing